《游戏化视角下的互动视频分析——以 B 站为例》

作者：李静

作者单位：北京印刷学院 城市：北京 邮政编码：102600

【摘要】新媒体技术的飞跃发展，深度融合成为时代主流，“受众”成为“用户”，更加注重个体选择和过程体验。互动视频调动了用户技能以应对未知挑战，用户通过停顿选择，代入角色并沉浸其中获得主体感与参与感。基于游戏化理论，以 Bilibili 热门互动视频为案例，通过在线参与式观察，挖掘弹幕文本数据，探讨用户观看过程中产生的情感体验以及其背后所凸显的文化意义和观众行为，明晰 B 站互动视频的传播特征。

【关键词】互动视频；用户体验；游戏化

“这是最好的时代，也是最坏的时代。”经历了 2G 到 4G 再到 5G 的技术演变，信息的承载方式从早期图文形式向视频形式迭代。[1]网络的高度发达使得每个个体获取和接受信息的能力空前增加，人们更多地利用碎片化时间进行娱乐，这就对视频的娱乐性提出了更高的要求，传统视频升级换代的需求不可忽视，为提高用户对内容和平台的黏度，更符合信息传递的规律和传受双方需求的互动视频应运而生。

一、互动视频与游戏化

（一）互动视频的定义与发展概况

互动视频作为 Web2.0 技术的产物，首先引起公众关注的是 2018 年美国知名视频网站 Netflix 推出的互动剧《黑镜·潘达斯奈基》和《LATE SHTIT》。[2]随后，国内掀起了一股互动视频的热潮，一时间成为视频平台创新的关键词和着力点。互动视频是一种通过多样的互动方式，增强用户的交互体验和参与感的视频类型。相较于传统影视，互动视频将决定故事如何发展的选择权交给用户，由后者灵活地干预作品的叙事结构及结果。在与作品交互的过程中，用户享有很大的自由度参与情节推动和结局决策。内容生产者事先创建好装有若干情节事件的数据库，等待用户赋予这些事件一个因果关系的抛物线，从而形成叙事。[3]这种叙事方式最先流行于电子游戏中，比如我们熟悉的角色扮演游戏，玩家在一定的游戏规则下，通过控制虚拟游戏中的角色，选择个性化的游戏体验。之后，这种交互叙事的方式也被用在了小说、影视等不同领域。

国内对于互动视频的研究主要集中在 2019 年至今，最早的一篇关于互动视频的研究是金鑫发布在《现代电影技术》的文章《以移动端为代表谈互动视频对电影的冲击》。[4]此后关于互动视频的研究，重点在于梳理互动视频的发展历程。各学者先后从技术领域研究互动视频、从不同的学科背景研究互动视频，从中发现互动视频发展模式渐趋成熟，越来越多的学者将目光聚焦在互动视频的研究上，其作品大多以期刊为主，有一定数量，但是由于互动视频发展时间较短，大多学者只是将重点放在梳理互动视频发展过程，而在深入分析其发展动因、使用规范化的研究方法方面还存在一定程度欠缺，总体来说，互动视频的学术研究呈现出研究方法单一、理论较为匮乏的现状。

（二）互动视频的特征

1. 沉浸式体验

传统的互动视频以线性叙事为主，按照时间结构采用蒙太奇手法推动故事情节发展。而互动视频则是采用多种支线的叙事结构，在同一个故事中加入多种不同的平行时空。《隐形

---

[1] 金韶.5G 时代的短视频传播场景和平台运营策略[J].新闻战线,2020(08):101-102.

[2] 舒畅,曹乾源.国内网络互动视频的发展现状、问题与路径研究[J].新闻爱好者,2022(05):105-107.DOI:10.16017/j.cnki.xwahz.2022.05.037.

[3] 贾云鹏,蔡东娜.基于情节互动的交互性叙事形式探索[J].电影艺术,2013(03):93-101.

[4] 金鑫.以移动端为代表谈互动视频对电影的冲击[J].现代电影技术,2018(12):14-21.

守护者》是一款以抗战和谍战为主题的互动游戏视频，在这一互动视频中，包含 4 条支线剧情，有着多达 134 种结局。在用户与视频互动时，用户的姿态从被动接受变为主动选择，身份也从“用户”变为了“玩家”。而互动式的游戏体验，恰恰是这些玩家沉浸其中的重要原因。在互动视频中，用户做出的点击、滑动以及切换视角的行为不仅仅是为了互动，用户行为更是为了使用户与互动视频产生交互影响。这种交互式的影响为用户提供了一个可以沉浸其中的在场体验。通过不同的剧情结局和多重平时时空，互动视频不断激发用户好奇心与挑战心理的同时，也为用户营造了一种沉浸式体验的氛围。

2. 即时互动性

互动视频与其他视频相比，最重要的特征之一就是互动性。在虚拟的情景下进行互动，进一步调动了用户的参与感。在新媒体环境下，受众身份向用户身份的转变，都是在彰显着受众对于互动性的追求，用户使用互动视频，已经不再是简单地坐在屏幕前单向度地接收来自媒介的信息，而是通过参与到互动视频中，达到用户与用户之间、用户与媒介之间的互动的目的。用户通过点击和滑动屏幕给出的互动节点以及画面的互动信息元素，即可完成用户与视频的互动，这种即时性，在一定程度上消除了信息再度反馈给用户的时间差，用户得到的媒介反馈是迅速的、即时的。

3. 自主选择性

在互动视频中用户以第一人称的视角，体验互动视频的内容或者剧情。在互动视频多剧情选择的设置下，用户可以通过创作者所提供的两个以上的选项，从而触发完全不同的故事走向。这种多种主线叙事的方式，让用户能够以上帝的视角自主进行选择，体验不同的故事情节以及结局，与以往的视频不同的是，在互动视频中，用户相当于故事的主角，所以主角的命运掌握在用户手里，在哔哩哔哩互动视频《桃花源惊魂》中，用户通过剧情选择将引发两个完全不同的结局，要么被困在桃花源之中，要么从桃花源中顺利逃脱。这种能够决定主角生死的互动视频模式，受到用户的喜爱，尤其深受 Z 世代用户的追捧。互动视频的选择性，为用户带来的不仅仅是沉浸式的体验，还有着鲜明的个人选择的特征。

（三）游戏化

游戏化是指将游戏的设计元素与游戏中的机制运用到非游戏领域。最早将游戏化思维运用到实践中的是英国的游戏开发商尼克·佩林，他在 2003 年将游戏的用户界面设计运用在消费电子领域，让电子交易变得更加有乐趣且快捷。[5]在互联网时代，游戏化的理念在商业、教育、健康等各个领域都有广泛的应用。

互动视频就是应用游戏化的一个典型范例，它通过引入游戏化元素，让用户的心理需求在观看体验中被满足。根据使用的游戏元素不同，互动视频在发展的过程中逐渐分化成两种类型。一类互动视频游戏化程度较浅，更侧重对于支线故事情节的设计，用户充当着导演的角色，掌控着部分影像的叙事权。早期出现的互动视频大多以这种类型为主，如《黑镜：潘达斯奈基》就是在浅层游戏化模式下，以“分支剧情”作为核心互动机制的影视作品。[6]另一种游戏化程度较高的互动视频是对用户的交互性操作提出了要求，用户需要投入更大的注意力和精力来获取视频内容。这类互动视频往往游戏化特质更加明显，剧情相对来说较为简单。

二、B 站的互动视频传播特征

（一）基于游戏心理的个性化满足

互动视频当中，“趋同性选择”是一个重要的传播特征。哔哩哔哩是一个以 Z 世代为受

[5] Nick Pelling, “The（short）prehistory of ‘gamification’...”, Funding Startups（& other impossibilities）.2011.

[6] 孙振虎,周佳昕.游戏化视角下的互动视频分析[J].东南传播,2021(01):40-42.DOI:10.13556/j.cnki.dncb.cn35-1274/j.2021.01.012.

众群体的泛娱乐文化平台，在互联网环境下成长起来的 Z 世代用户，日常生活中追求独特的个人特质。[7]其中，测试类视频能够通过综合分析用户的回答为用户提供一个画像，这个画像有着用户独特的性格特点，为用户寻求认同感起到了直接作用。而哔哩哔哩的弹幕功能为 Z 世代用户营造了一个具有归属感的环境。在传播互动视频内容的过程中，用户以自己的偏好来判断、接受并分享视频内容，以此来与其他用户之间建立情感共鸣。在互联网时代，人们最基本的社交需求就是表达与沟通，互动视频的多线型叙事方式，能够通过每一个不同的结局，圈定一批具有鲜明特征的用户，进行探讨与交流。互动视频与 B 站的融合传播，不仅满足了用户最基本的表达与交流的需求，还进一步满足了用户的娱乐需求，增强了用户个性化定制的体验与多元化表达的感受，充分满足了用户在当下时代的社交需求。另外，用户还可以通过互动视频来学习知识，例如一名正在准备司法考试的用户就可以选择由罗翔老师素材所创作的互动视频，一些枯燥无趣的司法知识，通过互动视频的游戏化特征，可以将法律以更加有趣的方式传播给用户，帮助用户理解记忆。

（二）游戏化的互动行为

游戏化本质上并不意味着要建立一个完备的游戏，而是通过激活用户内在动机的三种基本心理需求，即能力需求、自主需求和关系需求，以吸引人们持续地投入进一件事情中，用户通过即时反馈与他人的互动，有助于帮助用户解决情感关系需求。美国社会学家兰德尔 •柯林斯提出的“互动仪式链”认为人们基于共同的心理和关注产生共同的情感冲动，当人们以同样的符号来表示他们共同关注和情绪时产生了互动仪式。[7]互动视频作为一种媒介传播方式，参与者在参与其中的时候，产生了一种仪式化的互动行为。人们通过互动视频的互动行为，分享了共同的情绪或体验。互动视频无论是在叙事内容上还是在表达方式上，都融入了游戏化的元素。哔哩哔哩目前上线的互动视频，通过引入游戏化机制让用户有机会将自己的意图转化成角色的行动，用户与角色之间形成了一种主动的投射性认同，是一种虚拟与现实的双向反馈，以互动为基础，根据题材和剧情设置的不同，有多种游戏和互动玩法，B 站创作者们为了获取更高的播放量与点赞量，不断探索更多的互动模式。

（三）沉浸式的游戏体验

B 站的互动视频，由于有着弹幕即时反馈的机制以及互动视频结局的多样性特征，因此在一定程度上，互动视频也是一种社交网络的视频化。[8]互动视频打破了时间与空间的限制，通过角色扮演、剧情探索将前台与后台，媒介传播及日常生活紧密的联系在一起。互动视频通过游戏的互动形式，用户在参与互动视频传播的过程中，只需要点点手指、操作鼠标，或是滑动屏幕，从而完成某一章节的内容。在哔哩哔哩互动视频中，真实感与沉浸感是影像创作者追求的，互动视频通过数字技术和视听语言的配合，营造出更为逼真的“在场感”，这种由影像符号建构出的“仿真”的虚拟空间，模糊了现实与虚拟之间的界限，能够给用户带来沉浸式的观感。用户在观看互动视频时操控剧情发展，正如麦克卢汉在《理解媒介》中提出的“媒介即人的延伸”，在互动技术与影像符号建构的空间中，用户在观看互动视频时，不仅是观看者，还是用户认知下的“创作者”，互动的形式模糊了用户与创作的界限，在影像的叙事过程中，二者身份随时相互转化，不断加深用户的沉浸感。

三、互动视频中存在的局限性

（一）轻内容重形式

优质的内容才是互动视频的核心要义，互动视频如果脱离了内容，单靠技术来表现，就不能产生有效的交互作用。B 站作为互动视频的先驱，拥有大量的互动视频作品。但是经过

[7] 杨立倩. 游戏理论视阈下互动视频传播特性研究[D].淮北师范大学,2021.DOI:10.27699/d.cnki.ghbmt.2021.000310.
[8] 贾云鹏,蔡东娜.基于情节互动的交互性叙事形式探索[J].电影艺术,2013(03):93-101.

搜索后发现，点击率较高的大多是性格测试、互动小游戏，比较偏向游戏化风格，但是游戏化内容的热度往往转瞬即逝，并不能推动互动视频的长久发展。虽然国内不少互动视频上线，但是质量参差不齐，且制作水平和手法较为粗糙，很多互动视频都是为了互动而互动，生硬没有逻辑性，也没有真正的触及到视频最深层的意义。形式与内容相互依存、相互成就，一部好的作品不应该只有空有其表的形式，而是应该做到形式独特、内容优质。

（二）叙事方式复杂，技术制作水准较低

互动叙事是让用户参与到影视片段或者游戏故事中，通过自行选择来决定角色剧情的发展，互动叙事相比于往常的叙事结构，对于技术的要求更高，且制作难点较多，其一是互动点的播放效果问题。互动点即视频中需要做选择的节点，在播放时经常会出现画面卡顿、延迟现象，从而影响视频的整体质感。其二是多平台兼容性问题。单个平台的互动插件不兼容给互动视频创作者面向多平台发布内容造成了困难，也不利于统一监管与调控。例如 B 站投入研制的互动视频编辑器，只允许粉丝达到 10000＋的 UP 主才能使用，限制性较大，[9]另外，还存着重复操作、互动环节过多、耗费用户时间、用户留存率低和投入产出比低等问题。

（三）用户黏性较弱，行业发展尚不成熟

目前国内的互动视频还处于初期阶段，主要原因主要有三方面：其一，现有的互动视频大都题材单一，容易使受众形成审美疲劳，从而不利于建立稳定的受众群体。爱奇艺、优酷、腾讯打造的互动影视题材多为恋爱、悬疑等，B 站则是测试和小游戏居多，互动视频题材受很大限制，不能满足受众需求。其二，由于传统习惯，受众对于互动的接受程度不高，互动视频出现大量的选择，让原本视频里应有的发展得以重构，在一定程度上影响了用户的体验。其三，技术问题也会影响观感。互动视频只能在线观看，不能下载观看，以至于有些网络欠佳、无线宽带没有普及的地方，很难接触到类似的互动视频。

四、互动视频创作的未来路径

（一）培养专业团队，打造优质内容

互动视频虽然在渐渐兴起，但是却没有形成爆款的精品内容，互动视频虽然在技术上较为新颖，但是评价优质视频的标准还是在于是否具备优质内容。因此，互动视频依然需要回归内容本位，打造精品优质内容。要实现这一目标，就需要各大平台在技术支撑下组建专业的团队。这些专业人才应该是一个协同性的整体，它包括剧本创作、游戏设计、视频制作、方案统筹、技术支持等方面。从而更精准地把握用户的需求，有针对性地创作优良的内容。

（二）完善平台功能，降低参与技术门槛

目前，国内视频网站正在努力为创作者提供通用的互动视频制作插件，降低参与门槛，支持互动视频的制作和广泛传播。借助于通用插件，互动视频制作方可以实时查看和获取用户的反馈数据，积累经验制作出更好的作品。例如对于 B 站的普通用户来说，他们也可以使用通用插件来自由参与互动视频的制作，上传发布自己的视频，获得他人的关注。

（三）拓展应用领域，实现多元场景应用

5G 时代背景下，AI、VR 等新技术的日益成熟，为互动视频提供了更为丰富的、真实的、沉浸式的互动体验。这种人机交互、实境的感官体验，将为互动视频的场景化应用带来新的机遇。比如在非物质文化遗产传播领域，互动视频将大有可为。非物质文化遗产既具有重要的审美价值，而且充满丰富的故事线。通过专业团队的设计和拍摄制作，以角色表演、场景再现等形式对非物质文化遗产进行传播，将传统非物质文化遗产与互联网游戏相结合，能够增强与用户的互动与交流。

[9] 舒畅,曹乾源.国内网络互动视频的发展现状、问题与路径研究[J].新闻爱好者,2022(05):105-107.DOI:10.16017/j.cnki.xwahz.2022.05.037.

五、结语

互动视频真正的流行除了要解决技术这一根本问题,创作者如何在把握视频交互性特征的同时深入到影片内部也需要深思。随着新媒体技术的成熟和 5G 技术的发展，人们对于视频的互动性要求越来越高,视听行业的发展将迎来新的机遇和挑战。作为视频行业的蓝海市场，互动视频要想在众多视频中脱颖而出还需要做出更多的努力和探索。互动视频的互动不能只停留在“伪互动”的形式上，而是要从形式和内容两方面出发，将互动视频的游戏体验发挥到最大化。在 5G、AI、8K 技术的发展下，互动视频也要因势利导，与高新技术相结合，优化互动视频制作流程，生产优质的互动视频，打造一条互动视频产业链，从上游的制作，到中游的分发，再到下游的服务，完善市场准入标准。从游戏化的特征入手，打造专属互动视频的 IP 产业，为用户提供全方位服务。互动视频在我国虽然只经历了短短两年的发展历程，但凭借互动性、游戏化、沉浸性、自主性、复合性等与众不同的特征，[10]迅速吸引用户的目光。可以说，互动视频中既包含了交互式概念这一历久弥新的理论基础，又在新的时代背景下迸发出了旺盛的生命力。正因为此，互动视频市场拥有巨大的发展潜能。

[10] 金鑫.以移动端为代表谈互动视频对电影的冲击[J].现代电影技术,2018(12):14-21.

参考文献

[1]金韶.5G 时代的短视频传播场景和平台运营策略[J].新闻战线,2020(08):101-102.
[2]舒畅,曹乾源.国内网络互动视频的发展现状、问题与路径研究[J].新闻爱好者,2022(05):105-107.DOI:10.16017/j.cnki.xwahz.2022.05.037.
[3]贾云鹏,蔡东娜.基于情节互动的交互性叙事形式探索[J].电影艺术,2013(03):93-101.
[4]金鑫.以移动端为代表谈互动视频对电影的冲击[J].现代电影技术,2018(12):14-21.
[5]Nick Pelling,“The（short）prehistory of ‘gamification’ ...”，Funding Startups（& other impossibilities）.2011.
[6]孙振虎，周佳昕．游戏化视角下的互动视频分析[J].东南传播,2021(01):40-42.DOI:10.13556/j.cnki.dncb.cn35-1274/j.2021.01.012.
[7]杨立倩． 游戏理论视阈下互动视频传播特性研究[D].淮北师范大学,2021.DOI:10.27699/d.cnki.ghbmt.2021.000310.
[8]谢梅,何炬,冯宇乐.大众传播游戏理论视角下的弹幕视频研究[J].新闻界,2014(02):37-40.DOI:10.15897/j.cnki.cn51-1046/g2.2014.02.009.
[9]汤筱青.游戏理论下互动视频发展路径优化分析[J].西部广播电视,2022,43(19):13-15.
[10]韩运荣,于印珠.网络亚文化视野下的 B 站“破圈”之路——基于互动仪式链理论的研究[J].社会科学,2021(04):181-192.DOI:10.13644/j.cnki.cn31-1112.2021.04.018.